

KATARZYNA STAWIARSKA

Instytut Psychologii, Uniwersytet Jagielloński, Kraków
e-mail: k.stawiarska@gmail.com

Recenzja: Cynthia Carter Ching, Brian J. Foley (red.),
2012, *Constructing the self in a digital world*,
Cambridge University Press

Publikacja pod redakcją Cynthii Carter Ching i Briana J. Foleya zatytułowana *Constructing the Self in a Digital World* ukazała się w 2012 roku nakładem Cambridge University Press. Książka stanowi element serii „Learning in Doing: Social, Cognitive and Computational Perspectives”, której celem jest analiza procesu nauczania, umieszczonego w określonym kontekście i sytuacji społecznej, z uwzględnieniem rozmaitych narzędzi kulturowych, w tym nowych technologii i mediów. W omawianej publikacji poruszono ciesząc się rosnącą popularnością temat wyrażania swojej osobowości poprzez zaangażowanie jednostki w środowisko wirtualne, gry komputerowe, media społecznościowe i świat cyfrowy w ogóle. W kolejnych rozdziałach omawianej książki autorzy rozważają wpływ, jaki nowe technologie wywierają na budowanie obrazu własnej osoby przez współczesne dzieci i nastolatki, często opisując kontekst szkolny.

Redaktorzy reprezentują różne dziedziny wiedzy. Cynthia Carter Ching jest psychologiem rozwojowym, a w swojej pracy naukowej skupia się głównie na kwestiach edukacji; interesuje się uczeniem kolaboratywnym, wpływem technologii na proces identyfikacji płci i tworzenie tożsamości. Brian J. Foley jest specjalistą w dziedzinie nowych technologii. Interesuje się procesem budowania społeczności internetowych, usprawnianiem komunikacji w środowisku akademickim przy użyciu nowych mediów oraz rolą technologii w nauczaniu przedmiotów ścisłych. Różne doświadczenia i perspektywy redaktorów za-

owocowały określoną formą książki, na którą składają się dwie odrębne części redagowane przez inne osoby, oraz różnorodnym rozumieniem roli przekazu cyfrowego w kształtowaniu tożsamości. Autorzy rozdziałów 1–4, zamieszczonych w pierwszej części publikacji, redagowanej przez Cyntię Carter Ching, relację osobowości i technologii ujmują z perspektywy psychologii rozwojowej. Zakładają oni, że krytyczne dla rozwoju osobowości są okresy dzieciństwa, adolescencji i wczesnej dorosłości, kiedy to zachodzą gwałtowne zmiany. W późniejszych okresach osobowość już ukształtowana pozostaje względnie stała. Rozwijająca się osobowość nie ogranicza się do środowiska technologicznego, to raczej technologia stanowi narzędzie, które może wspomagać lub przyspieszać proces rozwoju. Zgodnie z tą perspektywą przedmiotem badania powinien być sposób, w jaki technologia towarzyszy procesom rozwojowym. W części drugiej, obejmującej rozdziały 5–8, której redaktorem jest Brian J. Foley, zakłada się, że osobowość nie jest stała, ale zmienia się pod wpływem wielu czynników, w tym woli jednostki. „Gra osobowością” zachodzi w rozmaitych kontekstach w toku całego życia. Technologia stanowi narzędzie do poznawania i eksperymentowania z własnym Ja. Interesującym przedmiotem badania jest to, w jaki sposób obraz siebie jest konstruowany w środowisku wirtualnym lub za pośrednictwem innych technik cyfrowych. Mimo że w obu częściach publikacji nieco inaczej podchodzi się do postawionej w tytule problemu, wszyst-

kie prezentowane badania dotyczą dzieci i nastolatków. Choć autorzy poszczególnych rozdziałów w różny sposób rozumieją i definiują osobowość, wszystkich łączy zainteresowanie rolą technologii w procesie nauczania.

We wprowadzeniu do publikacji redaktorzy zastanawiają się nad tym, jak dotąd ujmowano relację człowieka i technologii. Cytują, ich zdaniem, przełomowe stwierdzenie Sherryego Turkle'a zaczerpnięte z opublikowanej przed dwudziestu laty książki *Life on the Screen*: „Nie powinniśmy pytać o to, jaka będzie technologia przyszłości, lecz raczej jacy my będziemy, jacy się staniemy, wchodząc w coraz bardziej intymne relacje z maszynami”. Stwierdzenie to stało się inspiracją do wielu badań analizujących zmiany, jakie zachodzą wraz z rozwojem technologii. Początkowo przyjmowano model jednokierunkowy: zakładano, że społeczności i jednostki zmieniają się pod wpływem nowych technologii. Współcześnie dominuje perspektywa alternatywna, w której relację człowieka i technologii rozważa się w kategoriach złożonych, wielokierunkowych oddziaływań. Człowiek tworzy znaczenia, które wpływają z jednej strony na technologię, z drugiej na proces konstruowania osobowości. Nowe technologie nierozzerwalnie łączą się z historią społeczności i jednostek, ale technologia sama w sobie nie ma mocy sprawczej. To ludzie pozwalają jej uzbroić się w potencjał wyrażania i wyjaśniania rzeczywistości. Dlatego też rozdzielanie technologii i człowieka (jej obiektu) to tworzenie fałszywej dychotomii. Jak pisał przed laty Heidegger: „Technologia jest aktywnością człowieka. Te dwa pojęcia są od siebie zależne”.

Pierwszy rozdział omawianej publikacji, autorstwa Cynthii Carter Ching and X. Christine Wang, nosi tytuł „*This is me*”: *Digital photo journals and young childrens technologies of the self*. Zaprezentowano w nim badania, w których dzieci z zerówki i pierwszej klasy prowadziły cyfrowy fotodziennik opisujący jeden dzień w szkole. Każde z badanych dzieci na jeden dzień otrzymywało aparat fotograficzny i według własnego pomysłu dokumentowało wydarzenia danego dnia, a następnie

wspólnie z badaczem tworzyło kronikę w specjalnym programie komputerowym. Jednym z obszarów analizy był sposób prezentowania siebie w dzienniku. Autorzy rozdziału przywołują zaproponowane przez Michela Foucaulta pojęcie „Technologii Ja” (*Technology of Self*), odnoszące się do umysłowych narzędzi i praktyk, które wspierają samorozwój i autoewaluację, wśród których Foucault wyróżnił osobiste listy do znajomych, spowiedź, prowadzenie dialogu na swój temat z innymi, słuchanie opowieści innych ludzi i podejmowanie nad nimi refleksji. Autorzy założyli, że także fotodziennik może stanowić współczesny, materialny rodzaj „Technologii Ja”. Analiza dzienników przyczyniła się do wyróżnienia dwóch typów opowieści stworzonych przez dzieci. Były to dzienniki bardzo subiektywne, w których dzieci skupiały się na sobie i swoich najbliższych kolegach oraz koleżankach czy ulubionych zajęciach, a także dzienniki relacjonujące typowy dzień w szkole, zgodnie z harmonogramem lekcji. Niezależnie od typu opowieści dziennik zawsze był okazją, aby w jakiś sposób reprezentować siebie. Badani, tworząc kronikę wydarzeń, rozmaicie zaznaczali swoją obecność: prosili, by ktoś inny zrobił im zdjęcie; robili sobie zdjęcie w łustrze; tworzyli zdjęcia, na których widać dłonie lub stopę autora albo pracę, którą wykonał danego dnia w szkole; fotografowali swoje ulubione przedmioty lub potrawy; opisywali siebie w relacji z innymi (na przykład używali słowa „my”); akcentowali świadomość norm panujących w szkole i swój stosunek do nich. Autorki dochodzą do wniosku, że upoważnione jest stwierdzenie, iż fotodziennik, a także podobne do niego narzędzia istniejące w przestrzeni internetu (na przykład fotoblogi, Instagram, Facebook) są typem tak zwanej „Technologii Ja”.

W rozdziale drugim, zatytułowanym *Digital storytelling and authoring identity*, autorstwa Alana Davisa i Daniela Weinshenker, na podstawie dwóch studiów przypadku przedstawiono proces wymyślania, produkcji, prezentacji i ewaluacji narracji filmowej, prezentującej rozmyślanie danej osoby dotyczące istotnej dla niej kwestii. Autorzy przypo-

minają stwierdzenia Brunera, który uważał, że ludzie, tworząc narracje, organizują i porządkują swoje doświadczenia i w ten sposób budują obraz siebie. Dodatkowo autorzy założyli, że narracja wyrażona w postaci obrazu czy filmu ma zupełnie nową moc. Przekaz zaczyna być własnym życiem po tym, jak trafi do obiegu; obecność narratora nie jest potrzebna do opowiedzenia historii. Możliwość wielokrotnego powracania do narracji cyfrowej pozwala na jeszcze głębsze przeanalizowanie swoich doświadczeń, dlatego ćwiczenie umiejętności poruszania się w cyfrowym świecie może rozwijać samowiedzę jednostki i wspierać ją w rozwoju. W prezentowanym projekcie wzięły udział afroamerykańskie nastolatki z ubogich rodzin, uczestniczące w zajęciach pozalekcyjnych dla osób zainteresowanych mediami. Z każdym z uczestników przeprowadzano kilkunastominutową rozmowę dotyczącą czegoś, co zmieniło jego życie. Rozmowa była rejestrowana, uczestnicy otrzymywali kopię DVD na własny użytek. Po kilku dniach zadawano uczestnikom pytania dotyczące nagrania (między innymi o to, czy obejrzeli film w towarzystwie jakiegoś dorosłego, na przykład rodzica), a po kilku latach prowadzono z badanymi rozmowę telefoniczną, w której proszono o wrażenia dotyczące udziału w projekcie. Przykładowo jeden z badanych chłopców opowiadał o swoich zainteresowaniach i planach na przyszłość. W trakcie realizowania projektu postanowił, że zostanie pilotem, a wywiad przeprowadzony sześć lat później pokazał, że faktycznie podjął kroki, aby spełnić to marzenie (wstąpił do szkoły wojskowej dla pilotów) i uważa proces tworzenia cyfrowej narracji za punkt zwrotny w swoim życiu.

Temat uczestniczenia w wyrównujących szanse zajęciach pozalekcyjnych rozwijających zainteresowania technologią jest kontynuowany w kolejnym rozdziale, zatytułowanym *Building identities as experts: Youth learning in an urban after-school space*, którego autorami są Cuthbertson Thompson i Lisa Bouillion Diaz. W rozdziale tym autorzy analizują, jaki wpływ na osobowość nastolatków miało uczestniczenie w działającym non-profit centrum Hopeworks. Podstawowym celem

centrum było ułatwienie młodzieży z ubogich rodzin dostępu do wyższego wykształcenia czy satysfakcjonującej pracy, poprzez proponowanie im szkoleń z zakresu modelowania 3D i projektowania stron internetowych. Obowiązkowym punktem udziału w programie było stworzenie strony WWW o sobie – i właśnie ta praca stała się okazją do obserwowania, w jaki sposób technologia towarzyszy procesowi budowania obrazu własnej osoby. Nastolatki musiały zaprezentować stronę na forum grupy, a tym samym opowiedzieć zarówno o sobie, jak i o samym procesie tworzenia pracy. Autorzy rozdziału zaobserwowali, że każdy z uczestniczących w projekcie nastolatków przechodził przez te same fazy: aklimatyzacji – kompetencji – biegłości. W fazie aklimatyzacji uczestnicy często zmieniali zdanie i polegali na opinii innych. Przejście do fazy kompetencji następowało, gdy uczestnik posiadał podstawową wiedzę dotyczącą technik tworzenia stron WWW, natomiast o wejściu w fazę biegłości świadczyło przejście przez uczestnika całkowitej kontroli nad stworzoną pracą. Nastolatek zaczynał pracować w pojedynkę, samodzielnie podejmował decyzję i był pewny jej słuszności. Autorzy rozdziału konkludują, że udział w projekcie przyczynił się do zbudowania przez uczestników pozytywnego obrazu własnej osoby i wykształcenia tożsamości eksperta, a wielu uczestników skłonił do podjęcia dalszej edukacji w kierunkach związanych z mediami i technologią.

W kolejnym rozdziale, zatytułowanym *Positive technological development: The multifaceted nature of youth technology use toward improving self and society*, autorstwa Mariny Bers, Alicii Doyle-Lynch i Clement Chau, opisano konstrukt teoretyczny określany mianem „Pozytywnego Rozwoju Technologicznego” (*Positive Technological Development* – PTD), który stanowi także pomysł na to, jak uczyć młodych ludzi korzystania z technologii, aby wywierała ona na nich pozytywny wpływ. Autorzy przedstawiają również narzędzie służące do badania zaproponowanego konstruktu. Zauważają, że współcześnie dużo mówi się o zagrożeniach dotyczących korzystania z technologii.

Wspominają nagłaśniane obecnie terminy, takie jak cyberprzemoc, uzależnienie od gier internetowych, naruszanie prywatności w sieci. Podkreślają oni jednak, że jest to tylko jedna strona medalu, a wielu (a nawet większość) młodych ludzi używa technologii w sposób pozytywny. Zaproponowany przez nich termin Pozytywnego Rozwoju Technologicznego odnosi się do takich sposobów używania technologii, które wspierają rozwój zarówno jednostki, jak i społeczeństwa. Na PTD składają się: kompetencja, pewność siebie, troska, relacje, charakter, udział. Stanowią one zbiór wartości, które powinny być promowane wśród młodzieży przebywającej w środowisku bogatym w nowe technologie. Dorosły jako drogowskaz powinien dostarczyć młodzieży odpowiedniej wiedzy (na przykład dotyczącej tego, w jaki sposób zapewnić sobie bezpieczeństwo w internecie) i kreować określone wartości (na przykład troskę o inne osoby korzystające z technologii). Przykładowo, zgodnie z modelem PTD, osiągnięcie płynności w obsłudze komputera przyczyni się do rozwoju kompetencji i pewności siebie. Dokładny opis poszczególnych składników PTD zaprezentowano w tabeli 1.

Rozdział piąty, zatytułowany „*You can make friends easier on a boy face*”: *Identity play and learning in a multiuser virtual environment*, którego autorami są Brian J. Foley, Melanie S. Jones, Pamela Aschbacher i Cameron McPhee, otwiera drugą część omawianej publikacji. W rozdziale tym opisano internetową społeczność Whyville.net przeznaczoną dla nastolatków (*teens*) i starszych dzieci (*tweens*) (przeciętny użytkownik to dziewczynka w wieku około 15 lat), w której użytkownicy tworzą awatary, stanowiące wizualną reprezentację ich osobowości – dosłownie konstruują swoje „wirtualne Ja”. Autorzy zadali sobie pytanie, czy portal stanowi miejsce, w którym zachodzi ekspresja rzeczywistej osobowości użytkownika, czy raczej jest przestrzenią, w której można eksperymentować z tożsamością. Omawiany portal umożliwia poznawanie osób z całego świata i prowadzenie z nimi dyskusji. Użytkownik staje się obywatelem wirtualnego miasta, które współ-

tworzy. Portal posiada takie funkcje, jak gry edukacyjne czy możliwość przeprowadzania wirtualnych eksperymentów naukowych, ma też własną „gazetę” – „Whyville Times”. W badaniach wzięły udział dwie grupy: jedną stanowili doświadczeni użytkownicy Whyville, których werbowano za pośrednictwem internetu, drugą – grupa osób w podobnym wieku, która wcześniej nie miała kontaktu z portalem. Z drugą z grup kontaktowano się bezpośrednio. Grupa internetowa wypełniała kwestionariusze online, a także uczestniczyła w dyskusjach online, w których opowiadała o swoich doświadczeniach z wirtualną społecznością. Oprócz tego obserwowano aktywność użytkowników na stronie. Członkowie drugiej grupy zostali poproszeni o dołączenie do portalu na minimum trzy miesiące, następnie prowadzono z nimi rozmowy, które pozwoliły stworzyć obraz aktywności w portalu z perspektywy nowicjusza. Analiza danych zebranych z obu grup pozwoliła na stwierdzenie, że użytkownicy często tworzyli wiele awatarów, z których część służyła do eksperymentów z wirtualną tożsamością (na przykład kolor skóry czy płeć awatara były inne niż posiadane realnie przez danego użytkownika). Zwykle jednak użytkownik posiadał także awatar, który oddawał jego rzeczywiste cechy. Na tej podstawie autorzy stwierdzili, że wirtualna społeczność pozwala zarówno na ekspresję realnej tożsamości, jak i eksperymentowanie z własnym Ja. „Gra osobowością” często prowadziła do zaskakujących, pozytywnych rezultatów. Młodzi ludzie, którzy stworzyli awatary o innej niż własna płci czy kolorze skóry, wyciągnęli wnioski na tematy związane z równością płci czy dyskryminacją rasową. Przykładem może być stwierdzenie zawarte w tytule rozdziału: „jeśli masz męski awatar, łatwiej zawierasz przyjaźnie”.

Z rozdziałem piątym koresponduje ostatni, ósmy rozdział publikacji, zatytułowany *Navigating life as an avatar: The shifting identities-in practice of a girl player in a tween virtual world*, napisany przez Deborah A. Fields i Yasmin B. Kafai. W rozdziale tym zawarto szczegółowe studium przypadku 12-letniej dziewczynki, rozpoczynającej swoją przygo-

Tabela 1. Składniki Pozytywnego Rozwoju Technologicznego.

Competence Kompetencja	Zdolność do używania technologii, aby tworzyć lub planować projekty przy użyciu komputera, tak aby osiągać zamierzony cel. Umiejętność naprawy i odwirusowania sprzętu.
Confidence Pewność siebie	Poczucie, że jest się osobą, która może działać skutecznie i uczyć innych skutecznego działania w środowisku bogatym w technologie. Mieści się tu też świadomość, gdzie szukać pomocy w rozwiązywaniu problemów technicznych.
Caring Troska	Odczuwanie współczucia i chęci pomagania innym w przezwyciężaniu problemów z technologią, a także używanie technologii, aby pomagać innym.
Connection Relacje	Budowanie i podtrzymywanie pozytywnych relacji za pośrednictwem technologii.
Character Charakter	Świadomość i poszanowanie własnej tożsamości, moralności i wartości uznawanych społecznie w trakcie używania technologii, a także używanie technologii, aby wyrazić siebie.
Contribution Udział	Orientacja na uczestnictwo w szerszej społeczności poprzez używanie technologii przy rozwiązywaniu problemów społecznych.

dę ze społecznością Whyville. Obserwacja trwała sześć miesięcy, notowano zarówno aktywność dostępną publicznie, jak i prywatne rozmowy badanej. Śledzono krok po kroku proces tworzenia awatara, sposób wykorzystywania kolejnych funkcji portalu oraz sposób i treść nawiązywania kontaktów z innymi użytkownikami. Autorzy starali się uchwycić proces tworzenia wirtualnej tożsamości, która – początkowo nastawiona na autoprezentację – z czasem stała się odzwierciedleniem realnych cech obserwowanej dziewczynki.

Rozdział szósty, napisany przez Claire Charles, nosi tytuł *Deleting the male gaze? Tech-savvy girls and new femininities in secondary school classrooms*. Autorka badań jest przedstawicielką nurtu feministycznego i zaprezentowała badania dotyczące korzyści (głównie związanych z budowaniem pozytywnego obrazu siebie jako kobiety, a także obrony przed uprzedmiotawianiem kobiet), jakie młodym kobietom może przynieść kontakt z technologią i mediami. Dwa opisane badania prowadzono w dwóch grupach dziewcząt. Jedną grupę stanowiły dziewczęta z koedukacyjnej szkoły prywatnej, dru-

gą – z żeńskiej szkoły prywatnej. Obie szkoły były oceniane jako elitarne. W grupie ze szkoły żeńskiej przeprowadzono kilka lekcji dotyczących obecności kobiet we współczesnej kulturze z użyciem programu komputerowego. Dziewczęta oglądały prezentacje multimedialne, w których prezentowano im sylwetki kobiet będących ikonami popkultury. Przedstawiano postacie kontrowersyjne, które w różny sposób manifestowały kobiecość, wśród nich Madonnę, Britney Spears czy Grace Jones. W trakcie prezentowania slajdów uczennice mogły prowadzić dyskusję i komentować przedstawiony materiał na czatach. Zastosowanie programu komputerowego umożliwiającego wymianę opinii w czasie rzeczywistym okazało się użytecznym narzędziem edukacyjnym. Osoby badane rozmawiały szczerze i swobodnie, często krytycznie. Wydaje się, że zastosowanie medium przyczyniło się do usprawnienia komunikacji między nauczycielem i uczniem. Badane z drugiej grupy uczestniczyły w projekcie, w którym wspólnie z kolegami z klasy tworzyły żeńską postać w grze SIMS. Okazało się, że dziewczęta i chłopcy nadawa-

li tworzonemu postaciom inne cechy. Postacie budowane przez dziewczęta często były obdarzone tak zwaną *girl power* – „kobiecą siłą”. Uczestniczki projektu przykładowo częściej wysyłały swoje postacie do pracy, podczas gdy chłopcy tworzyli postacie uległych domatorek. Projekt stał się okazją do wielu dyskusji dotyczących pozycji kobiety we współczesnym świecie, kwestii władzy czy konsumpcjonizmu.

W rozdziale siódmym, zatytułowanym *Affiliation in the enactment of fan identity: A comparison of virtual and face-to-face settings*, autorstwa Caroline Pelletier i Natashy Whiteman, porównano dwie grupy fanów gier komputerowych, w dwóch różnych kontekstach: wirtualnym (forum dyskusyjne poświęcone grze *Silent Hill*), a także realnym (pozaekscyjnemu projekt, w ramach którego uczniowie tworzyli grę internetową). W obu grupach analizowano, w jaki sposób użytkownicy wchodzi w interakcję z innymi graczami, jaki jest ich stosunek do siebie w grze, do innych graczy, do fanów gier komputerowych ogółem, do fanów innych gier niż ta, w którą grają, czy do graczy i niegraczy. Celem badania było zaobserwowanie procesu tworzenia się „tożsamości gracza” oraz „tożsamości twórcy gry”. Na tożsamość fanów gry *Silent Hill* składała się między innymi silna identyfikacja z grupą fanów tej samej gry oraz stawianie się w opozycji do fanów innych gier. Fani *Silent Hill* byli przez innych fanów tej gry gloryfikowani – uznawano ich na przykład za bardziej inteligentnych i mniej podatnych na wpływ kultury masowej niż fanów konkurencyjnej gry *Resident Evil*. Osoby, które obserwowano w kontekście pozaekscyjnego klubu dla twórców gier, także odznaczały się „tożsamością gracza”. Przykładowo, rozpoczynając pracę nad grą, członkowie tej grupy tworzyli gry naśladujące te, w które grają najczęściej, starali się natomiast unikać porównań z grami konkurencyjnymi dla ulubionej. Z czasem jednak budowali także „tożsamość twórcy gry”, która pozwalała się oderwać od „tożsamości gracza” i pomagała w budowaniu poczucia bycia ekspertem, posiadającym wiedzę dotyczącą

obsługi komputera i programów do tworzenia gier. Zarówno bycie członkiem fanklubu danej gry komputerowej, jak i uczestnictwo w projekcie dotyczącym samodzielnego tworzenia gry w znacznym stopniu wpływało na budowany przez młodych ludzi obraz siebie.

Podsumowując, w książce opisano wiele badań, które w rozmaity sposób traktują relację osobowości i technologii. Niewątpliwą zaletą omawianej publikacji jest próba połączenia dwóch perspektyw. Technologia ujmowana z perspektywy psychologii rozwojowej to czynnik, który towarzyszy rozwojowi jednostki i może mieć pozytywny wpływ na wyłaniającą się osobowość, natomiast w ujęciu prezentowanym w drugiej części książki technologia tworzy przestrzeń do eksperymentowania ze swoim Ja i kreowania siebie. Żadna z perspektyw nie jest faworyzowana, co daje czytelnikowi możliwość samodzielnego dokonania wyboru, ku której wizji się skłania. Wartością książki jest to, że poszczególni autorzy w swoich dociekaniach empirycznych skupili się na wielu różnych obszarach. W publikacji opisano wyniki obserwacji prowadzonych bezpośrednio w szkołach czy centrach organizujących zajęcia pozaekscyjne, ale przytoczono także wyniki badań prowadzonych w środowiskach wirtualnych. Autorzy rozdziałów poruszali temat uczestnictwa przez dzieci i młodzież w istniejącym świecie wirtualnym (na przykład aktywności młodzieży w serwisach społecznościowych, forach dyskusyjnych czy grach komputerowych), ale ukazywali też sposoby współtworzenia technologii przez młodych ludzi. W większości prowadzonych analiz empirycznych posłużono się jednak metodami jakościowymi, podano niewiele danych ilościowych, dlatego większość prezentowanych wniosków nie ma mocy statystycznej, co może być pewną słabością publikacji. Należy jednak zauważyć, że poruszono tematy nowe, a część prezentowanych badań ma charakter eksploracyjny. Niezwykle wartościowy wydaje się rozdział poświęcony PTD, który prezentuje myśl przełamującą dominujący współcześnie pogląd dotyczący negatywnego wpływu technologii

na dzieci i młodzież. Publikacja z pewnością będzie ciekawą lekturą dla psychologów rozwojowych, pedagogów czy osób zainteresowanych tematem technologii i mediów, a ponieważ napisano ją przystępnym językiem,

a w wielu rozdziałach przypomina się podstawowe teorie, może być ona także przydatna dla studentów czy rodziców. Zdecydowanie warto polecić tę pozycję.